studocu

# Ordem Paranormal RPG Escudo do Mestre 1

Matemática (Col Tec Industrial Prof Isaac Portal Roldan Unesp)

Scan to open on Studocu

Studocu is not sponsored or endorsed by any college or university
Downloaded by Lucas Mendes (lucah.mendes41@gmail.com)

This document is available on studocu
Downloaded by Lucas Mendes (lucahumbendes41@gmail.com)

Condições

Abalado. O personagem sofre –20 em testes. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. Condição de medo.

Agarrado. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre –20 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição de paralisia.

Alquebrado. O custo em pontos de esforço das habilidades e dos rituais do personagem aumenta em +1. Condição mental.

Apavorado. O personagem sofre –2020 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível (mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio). Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição de medo.

Asfixiado. O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer.

Atordoado. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. Condição mental.

Caído. Deitado no chão. O personagem sofre –2020 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre –5 na Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +5 na Defesa contra ataques à distância.

Cego. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre –2020 em testes de perícias baseadas em Agilidade ou Força. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. Condição de sentidos.

Confuso. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimenta-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar o ser mais próximo, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. Condição mental.

Debilitado. O personagem sofre –2020 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

Desprevenido. Despreparado para reagir. O personagem sofre –5 na Defesa e –20 Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber.

Doente. Sob efeito de uma doença.

Em Chamas. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Enjoado. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado. O personagem fica lento, vulnerável e sofre –20 em testes de ataque. Condição de paralisia.

Envenenado. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano de veneno por rodada). A descrição do veneno determina a duração dele (caso nada seja dito, a condição dura pela cena). Dano recorrente de condições envenenado sempre se acumula (mesmo se as condições ou fontes que as causam forem iguais).

Esmorecido. O personagem sofre –2020 em testes de Intelecto e Presença. Condição mental.

Exausto. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. Condição de fadiga.

Fascinado. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre –2020 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar um ser fascinado para tirá-lo desse estado gasta uma ação padrão. Condição mental.

Fatigado. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. Condição de fadiga.

Fraco. O personagem sofre –20 em testes de Agilidade, Físico e Vigor. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

Frustrado. O personagem sofre –20 em testes de Intelecto e Presença. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. Condição mental.

Imóvel. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de paralisia.

Inconsciente. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações, incluindo reações. Balançar um ser para acordá-lo gasta uma ação padrão.

Indefeso. O personagem é considerado desprevenido, mas sofre –10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

Lento. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. Condição de paralisia.

Machucado. O personagem tem menos da metade de seus pontos de vida totais.

Morrendo. Com 0 PV. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre. Esta condição só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.

Ofuscado. O personagem sofre –20 em testes de ataque e de Percepção. Condição de sentidos.

Paralisado. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. Condição de paralisia.

Pasmo. O personagem não pode fazer ações. Condição mental.

Petrificado. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

Sangrando. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Vigor (DT 20). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando.

Surdo. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –2020 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar rituais. Condição de sentidos.

Surpreendido. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

Vulnerável. O personagem sofre –2 na Defesa.

INVESTIGAÇÃO

Em um turno, você pode fazer **UMA das ações a segu**

Procurar pistas. DT 15 (ações simples e adequadas à 20 (plausíveis, mas complexas) e 25 ou mais (muito comp com descrição vaga). O mestre decide se a ação pode result pista (caso contrário, narra o fracasso sem exigir testes e nagem gasta a ação).

Facilitar Investigação (alternativa). DT 15 (id fazem mais sentido) a 25 (mais abstratas). Assim como em *pistas*, ideias muito absurdas resultam em falha automática e rodada. Sucesso nesta ação de suporte concede +2 para ca no próximo teste de procurar pistas nesta cena (não-cumu

Usar Habilidades e Itens. A critério do mestre, habil itens que poderiam auxiliar uma dada ação graças ao uso dos jogadores podem conceder +5 no teste.

Ajudar. Livro de Regras, página 76.

URGÊNCIA DE INVESTIGAÇÕE

Grau de Urgência	Rodadas Disponíveis	Grau de Urgência	Rodadas Disponív
Muito baixo	6	Alto	3
Baixo	5	Muito alto	2
Médio	4		

Combate

Em um turno você pode fazer:

- ***Uma ação padrão e uma ação de movimento;***
- ***Ou duas ações de movimento;***
- ***Ou uma ação completa.***

Você também pode executar qualquer quantidade de açõ e reações.

Ações Padrão	Agredir, Manobra de Combate, Atro Conjurar um Ritual, Fintar, Preparar, Habilidade ou Item
Ações de Movimento	Levantar-se, Manipular Item, Mirar, Movimentar-se, Sacar ou Guardar It
Ações Completas	Corrida, Golpe de Misericórdia, Investida, Conjurar um Ritual
Ações Livres	Atrasar, Falar, Jogar-se no Chão, Largar um Item

IR:
perícia)
lexas ou
ar numa
o perso-

eias que
procurar
perda da
la aliado
lativo).
idades e
criativo

S

S
VEIS

es livres

pelar,
Usar

em

DIFICULDADES DE TESTES

Tarefa	DT	Exemplo
Fácil*	5	Escutar uma conversa atrás da porta (Percepção)
Média	10	Subir um barranco (Atletismo)
Difícil	15	Montar acampamento no campo (Sobrevivência)
Muito difícil	20	Estancar um sangramento fatal (Medicina)
Formidável	25	Hackear um servidor do Pentágono (Tecnologia)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	35	Convencer alguém que não gosta de você a lutar para protegê-lo (Diplomacia)

*Testes fáceis aparecem na tabela para dar um senso de escala, mas normalmente não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ele passa automaticamente para acelerar o jogo.

MANOBRAS DE COMBATE

Um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano. Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com o ser (mesmo que ele esteja usando uma arma de ataque à distância, deve usar Luta). Em caso de empate, outro teste deve ser feito.

- *Agarrar.* Um ser agarrado fica desprevenido e imóvel, sofre –2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra um ser, você fica com uma mão ocupada e metade do deslocamento normal (mas arrasta o ser que estiver agarrando). Soltá-lo é uma ação livre. Você pode atacar um ser agarrado com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra o ser. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado (esmagando ou sufocando). Só é possível agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de mirar no alvo errado!
- *Derrubar.* Deixa o alvo caído (normalmente não causa dano). Se vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar numa beirada.
- *Desarmar.* Derruba um item que o ser esteja segurando. O item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.
- *Empurrar.* Empurra o ser 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com o ser (até o limite do seu deslocamento).
- *Quebrar.* Atinge um item que o ser esteja segurando. Veja "Quebrando Objetos" (Livro de Regras, página 90).

SITUAÇÕES ESPECIAIS

O atacante está...	Modificador no Ataque
Caído	–⓴⓴
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+⓴
Flanqueando o alvo	+⓴ (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+⓴⓴ (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–⓴

O alvo está...	Modificador na Defesa
Caído	–5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	–5
Desprevenido	–5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

AÇÕES DE DEFESA (REAÇÃO)

Uma vez por rodada, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para tentar uma das seguintes manobras. Você deve usar bloqueios e esquivas *antes* de seu inimigo rolar o teste de ataque dele.

- *Bloqueio (treinado em Fortitude).* Ataque corpo a corpo. Receba RD igual ao seu bônus de Fortitude contra este ataque.
- *Contra-ataque (treinado em Luta).* Ataque corpo a corpo, *se* o atacante errar. Realize um ataque contra esse atacante.
- *Esquiva (treinado em Reflexos).* Ataque corpo a corpo ou à distância. Adicione seu bônus de Reflexos à Defesa contra este ataque.

ORDEM PARANORMAL RPG

INTERLÚDIO

Em um turno, você pode fazer **até DUAS das ações a seguir**:

Alimentar-se. Você só pode se beneficiar de uma refeição por interlúdio, e apenas se, a critério do mestre, tiver onde encontrar esta refeição (como um mercado próximo, restaurante, etc.).

- *Prato Favorito.* Recupera 2 pontos de Sanidade adicionais.
- *Prato Nutritivo.* Se realizar a ação dormir neste interlúdio, aumenta recuperação de PV em uma vez.
- *Prato Energético.* Se realizar a ação dormir neste interlúdio, aumenta recuperação de PE em uma vez.
- *Prato Rápido.* Se realizar a ação revisar caso neste interlúdio, recebe +5 no teste de perícia.

Dormir. Dorme por um período curto e recupera uma quantidade de PV e PE conforme seu limite de PE e sua condição de descanso:

- *Normal.* Igual ao seu limite de PE por rodada. Quarto simples.
- *Precária.* Pela metade. Dentro do carro, numa tenda.
- *Confortável.* Dobrada. Hotel ou pousada três estrelas.
- *Luxuosa.* Triplicada. Hotel de luxo, SPA, tratamento VIP.

Exercitar-se. +1d6 em um teste baseado em Agilidade, Força ou Vigor realizado até o fim da missão. Pode acumular um número máximo de bônus por exercício igual a Vigor, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Ler. +1d6 em um teste baseado em Intelecto e Presença realizado até o fim da missão. Pode acumular um número máximo de bônus por exercício igual a Intelecto, mas só pode usar um bônus em cada teste.

Manutenção. Recupera o PV de um item quebrado até o máximo.

Relaxar. Funciona como dormir, mas recupera Sanidade ao invés de PV e PE. Para cada personagem realizando esta ação no mesmo interlúdio, todos recuperam 1 ponto de Sanidade adicional. Você só pode relaxar uma vez por interlúdio.

Revisar Caso. Escolha uma cena de investigação para revisar e narre a maneira como estuda o caso e escolhe uma perícia apropriada para testar. A DT é definida como numa investigação normal. Se tiver sucesso, receba uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas já foram encontradas, o mestre confirma. Você pode repetir essa ação na mesma cena de interlúdio.

Downloaded by Lucas Mendes (lucah.mendes41@gmail.com)

PERIGOS

Ácido. 1d6 pontos de dano químico por rodada de exposição. Imersão total causa 10d6 pontos de dano químico por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional.

Armadilhas. Veja o Livro de Regras, página 290.

Calor e Frio. Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 60º C ou abaixo de –20º C) o teste deve ser feito por minuto.

Neblina. Fornece camuflagem. Neblina espessa fornece camuflagem a criaturas a 1,5m e camuflagem total a seres a mais de 1,5m.

Precipitações. *Chuva* (–5 em testes de Percepção, mesmos efeitos de vento forte), ***granizo*** (como chuva, mas no início de cada rodada, todas as criaturas sofrem 1 ponto de dano de impacto), ***neve*** (como chuva, mas cria terreno difícil) ou ***tempestade*** (–⓴⓴ em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10. Em um resultado 1, um ser aleatório envolvido na cena é atingido por um raio e sofre 8d12 pontos de dano de eletricidade).

Vento. *Forte* (–⓴ em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas), ***vendaval*** (–⓴⓴ em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas), ***furacão*** (torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Médios ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 15) ou caem, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m) ou ***tornado*** (Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Grandes ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 25) ou caem, são arrastados 1d12 x 1,5m em uma direção aleatória e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m).

Doenças. Veja o Livro de Regras, páginas 291 a 292.

Eletricidade. Um personagem em contato com uma descarga elétrica sofre dano de eletricidade. O dano por rodada depende da tensão da fonte: mínima (1d6, *ex:* bateria), baixa (2d8, *ex:* caixa de fusíveis), média (4d10, *ex:* cerca elétrica) ou alta (8d12, *ex:* raio).

Fogo. Um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (DT 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas. A menos que indicado o contrário em sua descrição, fogo provocado por efeitos instantâneos, como rituais e explosivos, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede. Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco. Se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

Fumaça. Um personagem imerso em fumaça densa deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (DT 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa a perda de 1d6 pontos de vida. Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

Lava. Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição. Imersão total causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional.

Queda. Causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6).

Um objeto pesado (mala cheia de dinheiro, pedra, cadeira de escritório...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (motocicleta, geladeira...).

Sono. Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere pontos de vida e pontos de energia. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

Sufocamento. Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até respirar novamente ou morrer.

Venenos. Veja o Livro de Regras, página 293.

GERADOR DE NPCS

Para criar um NPC de maneira fácil e rápida, primeiro escolha um conceito (escreva uma linha que resuma o papel do NPC na história). Depois, role nas tabelas a seguir para gerar faixa etária, nome e características marcantes do NPC. Se for um antagonista, escolha uma ficha no Guia de Regras (capítulo 7) para definir suas estatísticas de jogo (talvez fazendo pequenos ajustes para personalizá-la).

1d20	Faixa Etária de NPCs
1	Criança (1d6+6 anos)
2	Adolescente (1d4+12 anos)
3-5	Jovem (1d8+16 anos)
6-15	Adulto (1d20+24 anos)
16-18	Maduro (1d20+44 anos)
19-20	Idoso (1d20+64 anos)

NOMES DE NPCS

(role 1d20 para linha e 1d6 para coluna)

Femininos

1d20	1-2	3-4	5-6
1	Áurea	Isadora	Vitória
2	Lívia	Emília	Angélica
3	Lorena	Adriana	Laís
4	Francisca	Ariane	Milena
5	Elza	Teresa	Laura
6	Maiara	Rita	Isabelle
7	Marcela	Alana	Olívia
8	Alice	Bruna	Emma
9	Anna	Aurora	Charlote
10	Samanta	Amanda	Clara
11	Jaqueline	Helena	Valéria
12	Gabriela	Elisa	Mia
13	Soraia	Paola	Astrid
14	Mirela	Natasha	Liana
15	Elisandra	Julieta	Mônica
16	Andressa	Júlia	Alessandra
17	Carina	Vivian	Natália
18	Lavínia	Catarina	Ingrid
19	Luísa	Érica	Cordelia
20	Daniela	Larissa	Luna

Masculinos

1d20	1-2	3-4	5-6
1	Carlos	Mateus	Teodoro
2	Neto	Tomás	Reginaldo
3	Tadeu	Joaquim	José
4	Ângelo	Heitor	Alceu
5	Douglas	Geraldo	Lorenzo
6	Eric	Alfredo	Diogo
7	Alex	Samuel	Cícero
8	Álvaro	Adriano	Érico
9	Reinaldo	Igor	Guilherme
10	Sérgio	Osvaldo	Evandro
11	Cássio	Hugo	Vicente
12	Júlio	Valdomiro	Benedito
13	Nicolas	Conrado	Nelson
14	Armando	Sebastião	Renan
15	Cauã	Jorge	Davi
16	Vítor	Roberto	Arthur
17	Mauro	Arnoldo	Saulo
18	Henrique	Breno	Antenor
19	Fabrício	Renato	Túlio
20	Giovane	Aurélio	Osmar

CARACTERÍSTICAS DESCRITIVAS DE NPCS*

2d20	Aparência	Personalidade
2	Caolho	Muito religioso, cita passagens sagradas
3	Marcas de queimadura na pele	Segue as leis ao pé da letra
4	Sardas no rosto	Não consegue decorar nomes próprios
5	Nariz torto ou quebrado	Está sempre arrumando o cabelo
6	Cabelos coloridos (lilás, anil...)	Enérgico, não deixa ninguém ficar parado
7	Gago	Romântico e acredita no bem de todos
8	Rosto de traços delicados	Ansioso e rói unhas
9	Olheiras profundas	Metódico e perfeccionista
10	Postura encurvada	Se irrita facilmente e não leva desaforo pra casa
11	Usa roupas velhas, desbotadas ou esfarrapadas	Observador e curioso
12	Muito baixo	Ambicioso e calculista
13	Nariz grande	Simpático e festeiro
14	Cicatriz no rosto	Pensativo e distraído
15	Acima do peso	Respeitoso e educado
16	Baixo	Cuidadoso, pensa antes de falar
17	Tatuagens pequenas	Corajoso
18	Rosto angular e elegante	Empolgado e falastrão
19	Postura altiva	Sério e formal
20	Magro	Inocente e otimista
21	Alto	Teimoso
22	Rosto quadrado e firme	Desconfiado e pessimista
23	Ombros largos	Brincalhão e informal
24	Rosto redondo e simpático	Tímido e modesto
25	Nariz pequeno	Covarde
26	Usa piercings	Impulsivo, fala antes de pensar
27	Usa roupas formais	Grosseiro e vulgar
28	Cabelos compridos (até os ombros)	Fala sem parar e com todo mundo
29	Tatuagens grandes à mostra	Gosta de ficar sozinho
30	Barba ou maquiagem estilosa	Mandão e autoritário
31	Extremamente alto	Chato e grudento
32	Corte de cabelo estiloso (moicano, undercut...)	Cínico e insensível
33	Usa roupas de marca	Orgulhoso de seu trabalho
34	Cabelos muito compridos (até a cintura)	Sempre tenta levar vantagem
35	Tique nervoso no olho	Responsável e leva sua palavra muito a sério
36	Calvo, careca ou cabelo raspado	Preguiçoso e fica bocejando constantemente
37	Olhos grandes e expressivos	Espirra ou tosse com frequência
38	Banguela	Gosta de cantarolar alegremente
39	Olhos de cor rara (azul, verde, âmbar...)	Gosta de negociar favores
40	Olhos de cores diferentes	Supersticioso, carrega amuletos de boa sorte

*Considere também os atributos do NPC para compor sua aparência e personalidade. Força ou Vigor altos indicam uma pessoa atlética ou musculosa, Agilidade ou Presença baixa podem significar alguém desastrado ou tímido e assim por diante. Alguns traços não combinam entre si — uma pessoa não pode ser alta e baixa, ou corajosa e covarde. Se rolar mais de um traço e obter resultados incoerentes, role novamente o segundo dado.